

В.Р. Валиуллина, Н.А. Бикметова

Российский государственный профессионально-педагогический университет

ПОТЕНЦИАЛ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВУЗА

Деловые игры можно охарактеризовать как имитацию процессов принятия решений. Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности. В настоящее время они используются в учебном процессе вузов, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников.

В ходе изучения различных дисциплин посредством деловых игр студенты вуза знакомятся с новым процессом принятия решений в их будущей деятельности. При этом исходят из предположения, что решение является ядром управления, а процесс принятия решений в большой мере является процессом планирования, который успешно можно имитировать в игре.

Так как игроки не всегда могут полностью оценить последствия своих действий, возникает необходимость в конце каждого игрового периода определять и фиксировать результаты действий игроков. На основе зафиксированных данных в фазе рефлексии проводится критический анализ принятых в ходе игры решений и примененных стратегий. В игре различаются область действий игроков и область реакции модели. Таким образом, могут возникнуть новые перспективы и альтернативы для действий, которые можно испытать в последующей фазе игры.

М.В. Воробьева, Н.В. Бородина

Российский государственный профессионально-педагогический университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Применение мультимедийных технологий в учебном процессе позволяет сделать учебный материал информационно насыщенным и удобным для восприятия, выступает мощным дидактическим инструментарием, благодаря своей способности одновременного воздействия на различные каналы восприятия